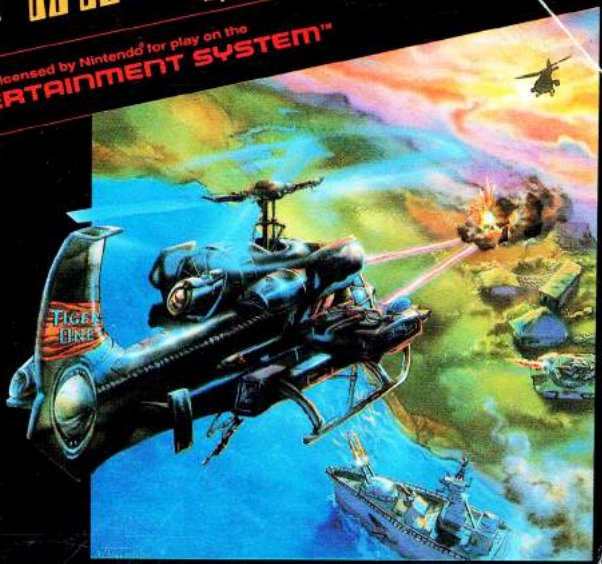
NES-TN-FRA

TIGER-HELI®

by TAITO®

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™



GAME PAK INSTRUCTIONS

CASSETTE DE JEU MODE D'EMPLOI

SPEL INSTRUCTIES

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

Armed with the ultimate stealth jetcopter you are about to penetrate the main military base of a dangerous terrorist nation.

At this base—better known as the mega-fortress—preparations for a world takeover are well under way.

The sooner you can get in there—and the farther you can go—the better our chances for preventing a third World War.

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Akklaim™
entertainment, inc.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo

THE SET UP

Insert the Tiger-Heli® CARTRIDGE as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® manual.

TO START

For 1 player—Push the START BUTTON on Player 1's controller.

For 2 players—Press the SELECT BUTTON (on player 1's controller) so that the helicopter is next to "2 PLAYERS" and push the START BUTTON.

THE SCREEN

Once you press the START BUTTON, you will see the following information on the screen:

THE SCENE

The Place: The Mega-Fortress of the terrorist regime.

The Problem: The terrorist-run country, Cantun, has become completely power hungry. Their aim? To take over the whole world.

They're planning their attack right now. Right as you read this page. So there's little time left.

They're gathering together all their tanks. All their ships, including several major aircraft carriers. All their bomber planes. All their all-terrain attack modules. Even an outdated rail service they're using to haul supplies. And, of course, all their men.

Their impenetrable military base is hidden deep in the center of the country. Ships can't get there. Tanks can't get through. High-flying spy planes and bombers are captured—and struck down—by radar.

The only way in is a sneak attack. The only time to try it would be in the early, sleepy hours of the morning. The only thing to use would be a helicopter. And the only helicopter for the job is Tiger-Heli.

Tiger-Heli is the result of a billion-dollar defense project to create the ultimate stealth jetcopter. It's turbo-powered. Forged from

ebony metal and glistening chrome. And armed with computers, heat-seeking missles, impact bombs and radar scramblers.

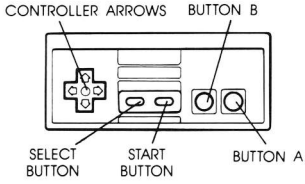
Tiger-Heli can reverse directions in nano-seconds. And can fly anywhere from high in the stratosphere down to inches above the ground.

But it's going to take more than fancy flying to handle this job. You're going to need nerves of steel. And a willingness to annihilate *everything* in your path.

It's going to start out tough. And get even tougher. But with Tiger-Heli, you can do it.

THE CONTROLLER

The following illustration shows you the control points on your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® controller. Throughout this instruction book we will refer to these controls by the names indicated in this illustration.



TO MOVE RIGHT OR LEFT— Press the CONTROLLER ARROWS RIGHT or LEFT.

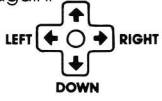
TO MOVE UP OR DOWN— Press the CONTROLLER ARROWS UP or DOWN.

TO FIRE A MISSILE—Press BUTTON B.

TO BOMB—Press BUTTON A.

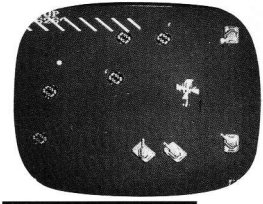
TO PAUSE—Press the START BUTTON.

TO RESTART—Press the START BUTTON again.



THE BAD NEWS

At first glance your chances don't look good. They've got the warheads. They've got the tanks. They've got the ships. They've got the bomber planes. And all you've got is Tiger-Heli.



THE GOOD NEWS

Tiger-Heli has split-second maneuverability and incredible flying range so you can dodge even the fastest missle. Or rush anything that moves.

With Tiger-Heli, you have unlimited firing power. And

with every blast you shoot a wave of four deadly missiles.

You start with two impact bombs that can detonate an entire block. Once you use them both, there is a way to collect more. (See GREEN CROSS, below).

One of your advantages is the underground guerilla group. They live on the base. But they're actually on *your* side. And they'll try to send you help or ammo whenever they can.

To let you know they're around they'll send you a sign. It will look like a First Aid cross. Only it will change colors. Once you spot a cross, you need to liberate the supplies from the surrounding enemies by strafing the area. After shooting the cross to release new supplies, you'll get different kinds of assistance depending on what color the cross is at the moment you shoot it.

Here's how each cross will help you:

GREY CROSS: Shoot the cross when it's grey, and a support helicopter that fires missiles in a forward direction will appear. To link up with this helicopter, move directly alongside it.

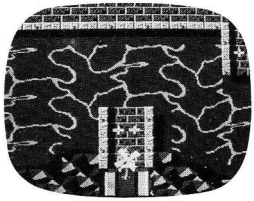
RED CROSS: Shoot the cross when it's red, and a support helicopter that fires missiles in a sideways direction will appear. To link up with this assist helicopter, move directly alongside it.

NOTE: Tiger-Heli can't work with more than two assist helicopters at one time.

So if you already have two assist helicopters when you shoot a red or grey cross, you will get points— instead of another support helicopter.

GREEN CROSS: Shoot the cross when it's green and the "B"-SIGN will appear to give you another bomb. But in order to get the bomb on your helicopter, you must fly directly through the "B"-SIGN.

NOTE: Tiger-Heli can only carry two bombs at one time. If you already have two bombs when you shoot a green cross you will get points— instead of another bomb.



BONUS BLOCK: Shoot as many BONUS BLOCKS as you can. Because for every ten you shoot, you get another Tiger-Heli.

PLAY IT AGAIN

At the beginning of each game you get three Tiger-Heli jetcopters. The game is over when all your helicopters are lost.

EXTRA LIVES–

There are two ways in which you can acquire new helicopters:

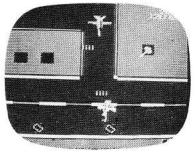
1.) For every 10 BONUS BLOCKS you shoot you get a new helicopter.

2.) You get a new helicopter at 20,000 points. After that, you get a new helicopter for every 80,000 points you earn.

THE FINAL SCORE

The points you earn for gunning down different types of enemy items are added together to produce your final score.

Here's what earns what:



ITEM	*POINTS*	*SPECIAL NOTE*
Railroad Gates	50	
Trailer	50	
Gas Tank	50	
Stop Sign	50	
Bonus Block	100	You get a new helicopter for every 10 you destroy.
Building	100	
Car	100	
Jeep	100	
Train	100	
Truck	100	
Tent	100	
Aircraft	100	
Gunboat	190	
Gun Battery	130	
Tank	250	
All-Terrain Attack Module	170	per hit. It takes 15 hits (worth 7,000 points) to destroy it.

ITEM	*POINTS*	*SPECIAL NOTE*
Red, Grey or Green Cross	1,000	
Red, Grey or Green Cross	3,000	If you already have 2 assist helicopters
"B"-Sign	3,000	Only if you already have 2 bombs on your helicopter
Landing On Heliport	5,000	points per each assist helicopter and bomb
Max Possible From Heliport	20,000	

THE CLUES

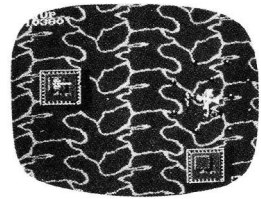
- Once you play the game awhile, you'll get a good idea of when certain enemy attackers are going to appear. Get ready for them ahead of time.
- Try to destroy every BONUS BLOCK you see. Not only are they each worth 100 points, but for every ten you destroy, you get a new helicopter.
- Use your bombs sparingly. And when you do, try to wipe out several enemy structures and attackers with one hit.
- Sometimes there will be hidden objects (worth special bonus points). And the number of points you earn may vary—depending on *how* you attack the hidden object.

ATTACK!

Now that you've been briefed on all you need to know about operating Tiger-Heli, it's time to make your move. You've got the ammo. You've got the maneuverability. You know you've got hidden allies down there. And you even know what the enemy's got.

So strap yourself in. Take a deep breath and power-up with only one thing on your mind...

.....VICTORY.



Armé d'un hélicoptère indécelable, dernier modèle, vous allez pénétrer dans la principale base militaire d'une dangereuse nation terroriste. Dans cette base, – plus connue sous le nom de "Méga-forteresse" – se prépare l'invasion du monde. Plus tôt vous y pénétrerez – et aussi le plus profondément – meilleures seront vos chances d'empêcher une troisième guerre mondiale.

Sous licence Nintendo
Pour utilisation sur la console Nintendo.

LA MISE EN MARCHE

Insérez la cartouche "Tiger-Heli"® dans votre système NINTENDO® comme indiqué dans votre manuel.

POUR DEMARRER LE JEU

Avec un joueur: Appuyez sur le bouton "START" sur la manette du joueur No 1.

Avec deux joueurs: Appuyez le bouton "SELECT" (sur la manette du joueur No 1) pour que l'hélicoptère se trouve près de "2 PLAYERS" et appuyez ensuite sur le bouton "START".

L'ECRAN:

Une fois que vous avez appuyé sur le bouton "START", vous verrez apparaître sur l'écran, les informations suivantes :

SCORE DE JOUEUR NO 1

SCORE DE JOUEUR NO 2

NOMBRE D'HÉLICOPTÈRES RESTANT

POINTS DE BONUS

LA SCENE

Le Lieu : La méga-forteresse du régime terroriste.

Le Probleme : Cantun, ce pays gouverné par un régime terroriste, est absolument assoiffé de suprématie. Son but? Envahir le monde entier.

Dès maintenant, ils sont en train de préparer leur attaque. Juste au moment où vous lisez cette page. Donc, il n'y a pas de temps à perdre.

Ils sont en train de rassembler tous leurs tanks et tous leurs navires, y compris plusieurs énormes porte-avions, ainsi que tous leurs avions, tous leurs modules d'attaque tous terrains, même un vieux réseau de voies ferrées qu'ils utilisent pour le transport du matériel. Et, bien sûr, tous leurs hommes.

Leur base militaire impénétrable est cachée quelque part au centre du pays. Les navires ne peuvent pas y parvenir. Les tanks ne peuvent pas traverser les lignes. Les avions espion volant à haute altitude et les bombardiers sont repérés par radar et abattus.

Le seul moyen d'attaquer est d'employer la ruse. Le seul moment propice pour envisager une telle attaque

est au petit matin, quand tout le monde est assoupi. Le seul moyen possible est d'utiliser un hélicoptère. Et le seul hélicoptère capable de faire ce travail est TIGER-HELI.

Tiger-Heli est le fruit d'un projet de défense d'un milliard de dollars consacré à la création d'un hélicoptère pratiquement indécelable. Muni de turbo-réacteurs, il est fabriqué dans un métal d'un noir d'ébène avec des chromes brillants. Il est armé d'ordinateurs, de détecteurs de missiles à infra-rouge, de bombes air-sol et de brouilleurs de radars.

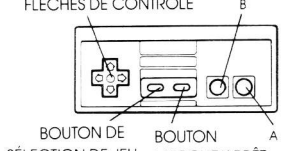
Tiger-Heli peut changer de direction de vol en quelques nano-secondes. Il peut voler n'importe où, depuis la haute stratosphère jusqu'au ras du sol.

Mais accomplir cette mission va exiger davantage que des prouesses de pilotage. Vous allez avoir besoin de nerfs d'acier et d'une volonté inébranlable d'anniHiler TOUT CE QUI SE TROUVE SUR VOTRE PASSAGE.

Ca va être dur au début. Et ça deviendra encore plus dur par la suite. Mais avec Tiger-Heli, vous avez toutes les chances de réussir.

LA MANETTE

Le croquis ci-contre vous montre les commandes de contrôle de votre console. Tout au long du manuel d'instruction, nous désignerons ces commandes par les termes utilisés sur ce croquis.



POUR BOUGER DE DROITE A GAUCHE : Appuyez sur les flèches "RIGHT" ou "LEFT" (DROITE ou GAUCHE).

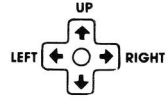
POUR BOUGER DE HAUT EN BAS : Appuyez sur les flèches "UP" ou "DOWN" (HAUT ou BAS).

POUR TIRER UN MISSILE : Appuyez sur le bouton B.

POUR LACHER UNE BOMBE : Appuyez sur le bouton A.

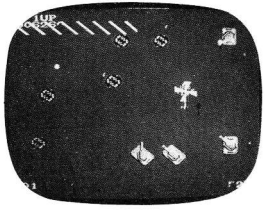
POUR FAIRE UNE PAUSE : Appuyez sur le bouton "START".

POUR RECOMMENCER A JOUER : Appuyez sur le bouton "START" une seconde fois.



LA MAUVAISE NOUVELLE :

A première vue, vos chances ne paraissent pas bonnes. Ils ont les missiles, ils ont les tanks, ils ont les navires et les bombardiers. Et vous n'avez que Tiger-Heli.



LA BONNE NOUVELLE :

Tiger-Heli bénéficie d'une maniabilité exceptionnelle, à la fraction de seconde, et d'un incroyable rayon d'action, qui vous permettent d'éviter les missiles les plus rapides et de foncer sur tout ce qui bouge.

Avec Tiger-Heli, vous disposez d'une puissance de feu illimitée. Et chaque salve que vous tirez crache 4 missiles mortels. Vous pouvez commencer avec deux bombes qui peuvent détruire chacune un quartier entier. Dès que vous les avez utilisées toutes les deux, il vous est possible d'en recevoir d'autres (voir CROIX VERTE ci-dessous).

L'un de vos avantages est le groupe secret de guérilleros. Ils vivent sur la base mais ils sont en fait de votre côté. Et ils essaieront de vous envoyer de l'aide, ou des munitions, chaque fois qu'ils le pourront.

Pour vous faire connaître leur présence, ils vous enverront un signe. Ce signe ressemble à une croix de secours d'urgence, mais il changera de couleur. Dès que vous repérez une croix, vous devez récupérer les fournitures détenues par l'ennemi en bombardant la zone. Après avoir touché la croix pour obtenir de nouvelles fournitures, vous recevrez divers types d'aide selon la couleur de la croix au moment où vous l'avez touchée.

Chaque croix vous aidera de la façon suivante :

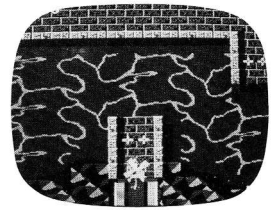
CROIX GRISE : Si vous touchez la croix quand elle est grise, un hélicoptère de soutien qui tire des missiles vers l'avant apparaîtra. Pour coordonner votre action avec celle de cet hélicoptère, déplacez-vous parallèlement à lui.

CROIX ROUGE : Si vous touchez la croix quand elle est rouge, un hélicoptère de soutien qui tire des missiles latéralement apparaîtra. Pour coordonner votre action avec celle de cet hélicoptère, déplacez-vous parallèlement à lui.

NOTE : Tiger-Heli ne peut fonctionner avec plus de deux hélicoptères de soutien à la fois. Si vous avez déjà deux hélicoptères de soutien quand vous touchez une croix rouge ou grise, vous recevrez des points au lieu d'un hélicoptère.

CROIX VERTE : Si vous touchez la croix quand elle est verte, le SIGNE B apparaîtra pour vous donner une bombe supplémentaire. Mais afin de placer la bombe à bord de votre hélicoptère, vous devez traverser directement le SIGNE "B".

NOTE : Tiger-Heli ne peut porter que deux bombes à la fois. Si vous avez déjà deux bombes quand vous touchez une croix verte, vous recevrez des points au lieu d'une bombe.



BLOC BONUS : Tirez sur le plus grand nombre possible de blocs bonus. En effet, chaque fois que vous en avez touché dix, vous recevez un nouveau Tiger-Heli.

PROLONGEMENT DE PARTIE

Au début de chaque partie, vous recevez trois jet copters Tiger-Heli. La partie est terminée quand vous perdu tous vos hélicoptères.

Vous pouvez acquérir de nouveaux hélicoptères de deux manières :

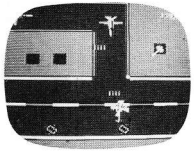
1) Chaque fois que vous avez touché 10 BLOCS BONUS, vous recevez un nouvel hélicoptère.
2) Vous recevez un nouvel hélicoptère quand vous avez totalisé 20.000 points. Au-delà, vous recevez un nouvel hélicoptère cha-

que fois que vous gagnez 80.000 points.

LE SCORE FINAL

L'addition des points que vous avez gagnés en touchant diverses possessions ennemies donne votre score final.

Voici les points que vous gagnez pour chaque possession touchée :



OBJECT	POINTS	NOTE SPECIALE
Barrière de voie ferrée	50	
Roulotte	50	
Réservoir d'essence	50	
Panneau "STOP"	50	
Bloc Bonus	100	Vous recevez un nouvel hélicoptère chaque fois que vous en détruisez 10.
Bâtiment	100	
Voiture	100	
Jeep	100	
Train	100	
Camion	100	
Tente	100	
Avion	100	
Canonnière	190	
Batterie de canons	130	
Tank	250	
Module d'attaque tous terrains	170	par impact. Il faut 15 impacts (valant 7.000 points) pour le détruire.

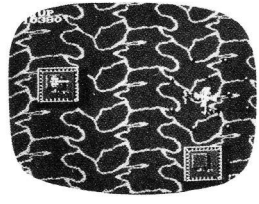
OBJECT	POINTS	NOTE SPECIALE
Croix rouge, grise ou verte	1.000	
Croix rouge, grise ou verte	3.000	si vous avez déjà deux hélicoptères de soutien.
Signe "B"	3.000	seulement si vous avez déjà deux bombes sur votre hélicoptère.
Atterrissage sur Héliport	5.000	points pour chaque hélicoptère de soutien et chaque bombe
Maximum possible pour Héliport	20.000	

LES INDICES

- Quand vous avez joué pendant quelques temps, vous commencerez à deviner quand certains agresseurs vont apparaître. Préparez-vous à l'avance.
- Essayez de détruire tous les BLOCS BONUS que vous voyez. Non seulement ils valent 100 points chacun, mais chaque fois que vous en détruisez dix, vous recevez un nouvel hélicoptère.
- Utilisez vos bombes à bon escient. Chaque fois que vous en utilisez une, essayez d'éliminer plusieurs structures ennemies à la fois.
- Il y aura parfois des objets cachés (qui vous vaudront des points supplémentaires). Le nombre de points que vous gagnez peut dépendre de la façon dont vous attaquez l'objet caché.

ATTAQUE !

Maintenant que vous avez reçu toutes les informations nécessaires sur la façon d'opérer Tiger-Heli, c'est à vous de jouer. Vous avez les munitions. Vous avez la mobilité. Vous savez que vous avez des alliés cachés au milieu de l'ennemi. Et vous savez même ce que l'ennemi possède.



Alors, bouclez votre ceinture, prenez votre courage à deux mains, et décollez avec une seule pensée en tête : .... **LA VICTOIRE.**

TIGER-HELI® by TAITO®

Gewapend met de allermodernste niet-waarneembare jetcopter, sta je op het punt om de militaire hoofdbasis van een gevaarlijke terroristische natie binnen te dringen.

Op deze basis—beter bekend als de mega-vesting—zijn voorbereidingen voor een machtsovername van de wereld ver gevorderd.

Hoe eerder en hoe verder je er kunt binnendringen, des te beter zijn onze kansen om een Derde Wereldoorlog te vermijden.

AKklaim™
entertainment, inc.

Nintendo® en Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo

VOORBEREIDING

Plaats de TijgerHeli® cassette zoals aangegeven in de handleiding van je Nintendo Entertainment System.®

STARTEN

Voor één speler—Druk op de STARTKNOP van de Controller van Speler 1.

Voor twee spelers—Druk op de KEUZEKNOP (op de Controller van speler 1) zodat de helicopter naast "2 SPELERS" komt te staan en druk op de STARTKNOP.

BEELDSCHERM

Nadat je op de STARTKNOP drukt, verschijnt de volgende informatie op het beeldscherm:

SCORE VAN SPELER 1 — SCORE VAN SPELER 2

AANTAL RESTERENDE HELICOPTERS 3 — BONUS PUNTEN

DE LOCATIE

De plaats: de Mega-Vesting van een terroristisch regime.

Het probleem: Het terroristisch land, Cantun, is in de greep van machtswellust. Hun doel? De wereldmacht te bemachtigen.

Zij zijn op het moment bezig hun aanval voor te bereiden. Nu, terwijl je dit leest. Er is dus weinig tijd over.

Ze zijn bezig om al hun tanks te verzamelen. Al hun schepen, inclusief een aantal grote vliegdekschepen. Al hun straalbommenwerpers. Al hun land-zee-lucht aanval modules. Zelfs een ouderwets spoornet gebruiken ze om voorraden te zenden. En vanzelfsprekend al hun mankrachten.

Hun ondoordringbare militaire basis is diep in het hart van het land verborgen. Schepen kunnen er niet komen. Tanks komen er ook niet heendoor. Hoogvliegende spionnage vliegtuigen en bommenwerpers worden met radar waargenomen en vernietigd.

De enige manier om er binnen te dringen is met een geheime aanval. De enige tijd voor een poging zou in de vroege, slaperige ochtenduren zijn. Het enige

voertuig om te gebruiken zou een helicopter zijn. En de enige helicopter voor deze missie is de Tijger-Heli.

De Tijger-Heli is het resultaat van een miljiard-dollar defensie project voor de definitieve niet-waarneembare jetcopter. Turbo aangedreven en vervaardigd uit matzwart metaal en glimmend chroom. En uitgerust met computers, hitte-zoekende raketten, diepte-bommen en anti-radar apparatuur.

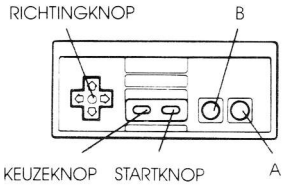
De Tijger-Heli kan in nanoseconden van richting veranderen. En vliegt even gemakkelijk hoog in de stratosfeer of centimeters boven de grond.

Maar voor deze missie komt het op meer aan dan op stuntvliegen. Je moet stalen zenuwen hebben. En de wil om alles op je pad te vernietigen.

Het begin zal moeilijk zijn. En later zal het nog moeilijker zijn. Maar met de Tijger-Heli kun jij het doen.

DE CONTROLLER

Op de volgende tekening kun je de bedieningspunten op de Controller van je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® zien. In dit instructieboek gebruiken we steeds de namen zoals ze hier aangegeven worden.



NAAR RECHTS OF LINKS BEWEGEN—Druk de RICHTINGKNOP NAAR RECHTS of LINKS.

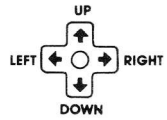
OMHOOG OF OMLAAG BEWEGEN—Druk de RICHTINGKNOP OMHOOG of OMLAAG.

RAKET AFVUREN—Druk op KNOP B.

BOMBARDEREN—Druk op KNOP A.

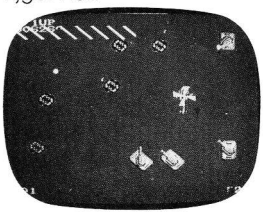
ONDERBREKEN—Druk op de STARTKNOP.

STARTEN—Druk opnieuw op de STARTKNOP.



HET SLECHTE NIEUWS

Op het eerste gezicht lijk je weinig kans te hebben. Zij hebben de raketten. Zij hebben de tanks. Zij hebben de schepen. Zij hebben de bommenwerpers. En het enige dat je hebt is de Tijger-Heli.



HET GOEDE NIEUWS

De Tijger-Heli manoeuvreert binnen de seconde en heeft een ongelofelijke actieradius, zodat je zelfs de snelste raket ontwijken kunt of alles dat beweegt aan kunt vallen.

Met de Tijger-Heli beschik je over onbeperkte vuurkracht. En met elk schot vuur je een golf van vier dodelijke raketten.

Je begint met twee inslagbommen die een heel huizenblok op kunnen blazen. Wanneer je ze eenmaal gebruikt hebt, is er een manier om er meer te krijgen (Zie GROENE KRUIS, beneden)

Een van jouw voordelen is de ondergrondse guerilla groep. Ze wonen op de basis maar staan in werkelijkheid aan jouw kant. En ze zullen proberen je hulp en ammunitie te sturen zodra ze kunnen.

Om je te laten weten dat ze klaar staan zullen ze je een teken geven. Het ziet er uit als een Eerste Hulp kruis, maar met wisselende kleuren. Wanneer je eenmaal het kruis waarneemt, moet je het terrein onder vuur om de hulpvoorraden van de omringende vijanden bevrijden. Nadat je het kruis beschoten hebt om nieuwe voorraden los te krijgen, zul je verschillende soorten ondersteuning ontvangen, afhankelijk van de kleur van het kruis op het moment dat je het beschiet.

Op de volgende manier zal elke kruis je helpen:

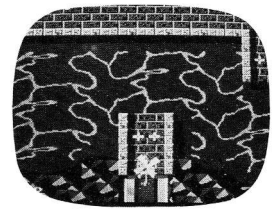
GRIJS KRUIS: Als je het kruis treft wanneer het grijs is, zal een hulp helicopter verschijnen die raketten vuurt in voorwaartse richting. Om de helicopter op te pikken, moet je er vlak langs bewegen.

ROOD KRUIS: Als je het kruis treft wanneer het rood is, zal een hulp helicopter verschijnen die raketten vuurt in zijwaartse richting. Om de hulp helicopter op te pikken, moet je er vlak langs bewegen.

NB: De Tijger-Heli kan met ten hoogste twee hulp helicopters werken. Als je reeds twee hulp helicopters hebt door een rood of grijs kruis te treffen, krijg je punten in plaats van nog een extra hulp helicopter.

GROEN KRUIS: Als je het kruis treft wanneer het groen is, zal een "B"-TEKEN verschijnen dat aangeeft dat je een extra bom krijgt. Maar om de bom aan je helicopter te koppelen moet je recht door het "B"-TEKEN heen vliegen.

NB: De Tijger-Heli kan ten hoogste twee bommen vervoeren. Als je reeds twee bommen hebt door een groen kruis te treffen, krijg je extra punten in plaats van een extra bom.



BONUS BLOK: Schiet zoveel Bonus Blokken als je kunt want voor elke tien die je treft krijg je een extra Tijger-Heli.

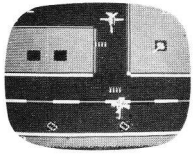
NIEUW SPEL

Aan het begin van elk spel krijg je drie Tijger-Heli jetcopters. Het spel is over wanneer je al je helicopters verliest.

EXTRA LEVENS:

Je kunt op twee manieren nieuwe helicopters verkrijgen:

1. Voor elke 10 BONUS BLOKKEN die je treft krijg je een nieuwe helicopter.
2. Je krijgt een nieuwe helicopter na de eerste 20 duizend punten. Daarna krijg je een nieuwe helicopter voor elke 80 duizend punten die je verdient.



EINDSCORE

De punten die je verdient voor het vernietigen van verschillende vijandelijke doelen worden opgeteld om je eindscore te bepalen.

Hieronder volgt een lijst met de waarde van elk doel:

DOEL	
Treinstation	Gebouw
Trailer	Auto
Gas tank	Jeep
Stop signaal	Trein
Bonus blok	Vrachtauto
	Tent
	Vliegtuig
	Mitrailleurboor
	Mitrailleurnest

PUNTEN	NB
50	
50	
50	
50	
100	Je krijgt een nieuwe helicopter voor elke tien vernietigde blokken.
100	
100	
100	
100	
100	
100	
100	
190	
130	

DOEL	PUNTEN	NB
Tank	250	
Lucht-zee-land Aanval module	170	voor elke treffer. Je het 15 maal (7.000 punten) treffen om het te vernietigen.
Je moet		
Rood, grijs of groen kruis	1.000	
Rood, grijs of groen kruis	3.000	Als je al twee hulp helicopters hebt.
"B"-teken	3.000	Alleen wanneer je helicopter al twee bommen vervoert.
Landen op het heliveld	5.000	punten voor elke hulp helicopter en bom.
Maximum voor heliveld	20.000	

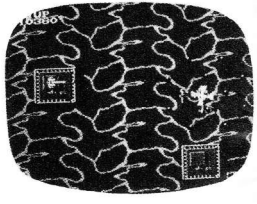
TIPS

- Wanneer je ervaring opbouwt, zul je een goed idee hebben wanneer je vijandelijke aanvallers zullen verschijnen. Bereid je er tijdig op voor.
- Probeer ieder BONUS BLOK dat je ziet te vernietigen. Ze zijn niet alleen 100 punten per stuk waard, maar voor elke tien die je vernietigt krijg je bovendien een nieuwe helicopter.
- Gebruik je bommen spaarzaam. Als je ze gebruikt, probeer dan in één klap zowel vijandelijke doelen als aanvallers te vernietigen.
- Soms zijn er verborgen voorwerpen (met speciale bonus waarde). Het aantal punten dat je er mee kunt verdienen hangt af van de manier waarop je het verborgen voorwerp aanvalt.

VAL AAN!

Nu je geinstrueerd bent over alles wat je weten moet voor de bediening van je Tijger-Heli, wordt het tijd om in stelling te gaan. Je hebt je ammunitie. Je kunt manoeuvreren. Je kunt rekenen op je geheime aanhangers in de mega-vesting. En je weet zelfs wat je vijanden hebben.

Dus: gordel om! Haal diep adem en klaar voor de aanval, met maar een idee in je hoofd..... **OVERWINNING.**



Met vergunning van Nintendo voor het spelen op het
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Tiger-Heli® is a registered trademark and copyright
of Taito America Corporation ©1987.
All Rights Reserved.
Nintendo® and Nintendo Entertainment
System™ are trademarks of Nintendo
Game Pak "NES-GP"
Acclaim™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc.
Package designed and produced by CMR. Illustration by Victor Vaccaro.
©1989 Acclaim Entertainment, Inc.

Distribution et Marketing par Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771

Tiger-Heli® est une marque déposée de Taito America Corporation,
qui en détient le copyright. © 1987.
Tous droits réservés.
Nintendo® et Nintendo Entertainment System™ sont des marques de
Nintendo

Cassette de Jeu (Game Pak) NES-GP

Acclaim™ est une marque d'Acclaim Entertainment, Inc.
Conditionnement conçu et produit par CMR. Illustration par
Victor Vaccaro.
© 1987 Acclaim Entertainment Inc.

Distributie en verkoop Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771.

TijgerHeli® is een geregistreerd merk en copyright van
Taito. America Corporation ©1987.
Alle rechten voorbehouden.
Nintendo® en Nintendo Entertainment
System™ zijn handelsmerken van Nintendo
Game Pak "NES-GP"
Acclaim™ is een handelsmerk van Acclaim Entertainment, Inc.
Verpakking ontworpen en vervaardigd door CMR. Tekening
van Victor Vaccaro.
©1987 Acclaim Entertainment, Inc.

Printed in Japan
Imprimé au Japon